# PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 75, onsdag 25. mars 1992



## Redaksjonelt

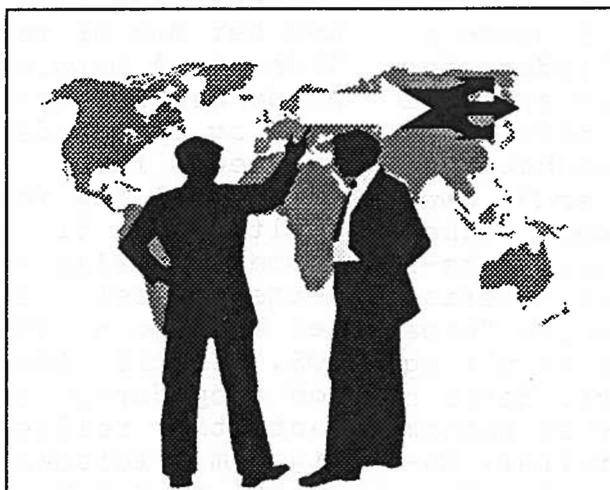
**Redaksjonen har denne gang måttet flykte fra sine vanlige lokaler, men håper å kunne gi sine trofaste lesere et Phobos av høy kvalitet likevel. Neste gang regner vi med å være tilbake ved havet, der skipenes lanterner speiler seg i vannflaten når de glir stille ut...etc...etc...**

**Vår hovedbidragsyter denne gang er Kim, med Makt 2, bokomtaler osv. Vi takker ham nok en gang for innsatsen. Ellers har et par redaksjonsmedlemmer trådt til med kreative artikler denne gang.**

**Når det gjelder spennende arrangementer, har vi lite å friste med denne gang. Men det ryktes at det skal være en spillkongress på Tjøme til høsten. Det blir jo i så fall etter Gothcon og Arcon 8.**

**Når det gjelder skandaler, ser det lysere ut. På lørdag kunne man se en tidligere Hexagon-formann tabbe seg ut både musikalsk og resultatmessig i den norske Melodi Grand Prix-finalen. Etter Phobos-redaksjonens mening hadde det blitt mer interessant for TV-seerne om man hadde sendt ham opp på linen som var spent opp for line-akrobatene. Stygt sagt, kanskje, men sant. Ellers arbeider vi med å bringe på det rene om det virkelig har seg slik at et sentralt Ares-medlem har begynt å skrive i Cupido. Han vil selv ikke kommentere saken. Alle opplysninger mottas med takk, og eventuelle "fellende bevis" premieres med 1 gedigen rotte-plakat.**

**Ratty, ratty.**



Bildet viser Geir Aaslid og en anonym medsammensvoren planlegge Avalons utvidelse i Øst-Europa og Asia. "Drang nach Osten"?

## FANTASI & SIMULERING

Det er en stund siden denne spalten har dukket opp i PHOBOS nå, og det er for det meste min egen feil; en god del arbeid med andre fritidssysler, ny jobb etc. har imidlertid også en del av ansvaret. Det er imidlertid ikke tvil om at en spalte viet til forholdet mellom simuleringsspill og fantastisk litteratur/kultur er mer på sin plass enn noensinne, uansett hva visse tvilere måtte ha å surmule om den saken (hei, Jon V.!). Svært mange av de nye spill som kommer på markedet er rollespill -- og av disse igjen finnes det bare et fåtall som ikke har en mer eller mindre direkte tilknytning til fantasy eller science fiction. Særlig kan man merke seg at det i den senere tid er kommet en rekke dark fantasy/skrekk-rollespill. Ved siden av GDWs DARK CONSPIRACY, er også det nye VAMPIRE-spillet til White Wolf verdt å merke seg. WW var opprinnelig et spilltidsskrift, men har etablert seg meget sterkt på rollespillsektoren med VAMPIRE. Om man ikke skulle ha alt for mye sans for spill der man har å gjøre med zombier, varulver, folk med for lange hjørnetenner eller ting som sier "bump" om natten, er det likevel mulig at man ville sette pris på et rollespill der sånne forekommer, men bare er en del av moroa.

Jeg tenker da på West End Games' fantasy/sf-rollespill TORG, som jeg har hatt gleden/æren av å prøve i ett års tid nå, som spilleder, for det meste. TORG er nemlig et spill der de fleste populærlitterære genre blir blandet, ettersom bakgrunnen er som følger: Tiden er *The Near Now*, og Jorden er blitt invadert, ikke av én eller to, men av hele seks-syv fremmede verdener! Disse materialiserer seg i form av kosmiske "broer" og deretter ved at deler av vår egen verden blir forvandlet til deres naturlover (som fastlegges av aksiomverdier for fire naturkrefter: Magic, Spirit, Tech og Social. De forskjellige verdnene er ytterst ulike her, og mens et par av dem ligger langt foran vår egen Jord i Tech, er det også flere "primitive" verdener, som da til gjengjeld kompenserer for dette gjennom høyere magiske og åndelige verdier. Hele greia virker kanskje bare som et nytt forsøk på å kombinere High tech & High fantasy, noe åla SHADOWRUN eller WARHAMMER 40 000? Vel, selvsagt gjør dette spillet det mulig å blande fireballs og maskingeværer, eller drager og atombomber! Men det er faktisk et vel uttenkt, detaljert og felsibelt <u>system</u> som gjør mye av moroa i TORG, samt det enkle faktum at bakgrunnen er nokså enestående, og ligner lite på noe som har vært beskrevet innen fantasy/sf tidligere.

Selvsagt er også SHADOWRUN forholdsvis original på denne måten, men her brukte man i det minste et opplegg der vi kunne kjenne igjen elementene fra diverse sf, ikke minst på grunn av den omfattende cyberpunkbakgrunnen som ble brukt. I TORG er cyb-punkarane henvist til sitt eget lille reservat, og gjort <u>religiøse</u> på toppen av det hele (*The Cyberpapacy*) -- samtidig som de må dele scenen med trollmenn, vampyrer, gale egyptiske supervitenskapelige faraoer og dinosaurer! Det høres kanskje kaotisk ut, men det er faktisk ganske vel-organisert. Folkene hos West End har samtidig benyttet anledningen til å gjøre selve <u>spillsystemet</u> ytterst detaljert, og har slengt i alle mulige ideer de kan ha fått i løpet av en lang og innholdsrik karriere med å designe originale spill (husk at WGs tidligere RPGer går fra GHOSTBUSTERS og THE PRICE OF FREEDOM til de mer vellukkede STAR WARS og PARANOIA): Dermed har man en regelbok som helt klart lider av å mangle en indeks, og en hel horde med nye opplegg som gjør spillet nytt og spennende, men slitsomt å være spilleder for.

Nå skal jeg ikke konvertere denne spalten helt til en TORG-omtale, men kommer temmelig sikkert tilbake til dette spillet i en egen artikkel (eller kanskje ny spalte?) i senere PHOBOS. Inntil videre skal jeg nøye meg med å oppfordre alle med sans for et fantastisk rollespill utenom det vanlige om å forsøke TORG. Det ser t.o.m. ut til at det kan bli en kampanje i dette spillet på ARCON 8, så gled dere!

- Johannes H. Berg

GRAND EUROPA

Den nystartede Europa Association Norway har nå startet sitt Grand Europa prosjekt. Dette går i korthet ut på å spille Europa (hele Europa), fra begynnelsen av 1941 (invasjonen av Balkan) og videre ut resten av krigen. De ~~tullingene~~ optimistene som har meldt sin interesse i dette etter enkeltes mening noe vel ambisiøse prosjektet er:

Soviet & Allied:

Geir Aaslid, Soviet/Stavka
Henning Fjøs, Soviet/Ukraina
Trond Jansen, Soviet/Leningrad

Kristian Kvande
Sten Hugo Hiller
Allied

Germany & other criminals:

Fred Førde, Germany/OKH-OKW
Christian Brinch, Germany/AGS + Rum.
Arne Meyer Hansen, Germany/AGN

Hans Stefano Pracek, Italy
(innkl. North Africa & Balkan).

WEATHER TABLE

| | DIE ROLL | JUL I - SEP II | OCT I | OCT II | NOV I | NOV II | DEC I | DEC II | JAN I - FEB I | FEB II | MAR I | MAR II | APR I | ARP II | MAY I - JUN II |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ZONE D | 1 | C | C | N | N | M | M | N | N | N | N | C | C | C | C |
| | 2 | C | C | N | N | M | M | M | M | M | M | M | C | C | C |
| | 3 | C | C | N | M | M | M | W | W | W | M | M | N | C | C |
| | 4 | C | C | M | M | M | F | W | W | W | M | M | M | C | C |
| | 5 | C | C | M | M | M | W | W | W | W | M | M | M | N | C |
| | 6 | C | M | M | M | W | W | S | S | S | M | M | M | N | C |
| ZONE E | 1 | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| | 2 | C | C | C | C | C | C | C | M | C | C | C | C | C | C |
| | 3 | C | C | C | C | C | M | M | M | M | C | C | C | C | C |
| | 4 | C | C | C | C | M | M | M | M | M | M | C | C | C | C |
| | 5 | C | C | C | M | M | M | M | M | M | M | M | C | C | C |
| | 6 | C | C | C | M | M | M | M | M | M | M | M | C | C | C |
| Sea Conditions | 1 | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| | 2 | C | C | C | C | R | R | R | R | R | R | C | C | C | C |
| | 3 | C | C | C | R | R | R | R | R | R | R | R | C | C | C |
| | 4 | C | C | R | R | R | R | R | R | R | R | R | R | C | C |
| | 5 | C | R | R | R | R | S | S | S | S | R | R | R | R | C |
| | 6 | R | R | R | R | S | S | S | S | S | S | S | R | R | R |

Note: -2 for Med. & Baltic Sea Zones

WEATHER CONDITIONS DISPLAY

| | CLEAR | MUD | FROST |
|---|---|---|---|
| Zone D | WINTER | SNOW | |
| Zone E | CLEAR | MUD | |
| Atln. Sea Zone | CALM | ROUGH | STORMY |
| Med. Sea Zone | CALM | ROUGH | |
| Balt. Sea Zone | CALM | ROUGH | |

Spillet vil bli spillt etter modifiserte PBM regler. Beregnet spilltid er ca 4 år. 4 år er i og for seg ingen umulighet, vi vet om rollespill som allerede har vart i 3 x 4 år, men....

Det har allerede vært flere møter, og man er blitt enige om hvem som skal spille hva (i seg selv ingen liten pretasjon) samt at man har blitt enige om regler og diverse rent praktiske ting (tid pr trekk osv). Det store problemet i øyeblikket er hvordan man skal løse problemet med retrett. I Europa er det som kjent forsvarer som retrerer egne brikker, intet problem når man spiller ansikt til ansikt, men et STORT problem når man benytter PBM. Urokråkene rundt Middelhavet skal først i ilden (Balkan, nord afrika). Når så tiden (les været) er inne går det rykter om en større tysk ferietur østover.

Phobos har allerede plassert sine spioner og vi lover å holde våre trofaste lesere underrettet. Det vil altså komme både dype og innsiktsfulle analyser av dette (etter enkeltes mening) vannvittige(har ikke noe med Hønefoss å gjøre) prosjektet.

Hilsen muldvarp.

DATASPILL

Som vel de fleste vet har spillene CIVILIZATION og MIGHT & MAGIC III blitt svært så populære i miljøet i det siste. Civilization minner svært om det populære brettspillet med samme navn, selv om det selvfølgelig er forskjeller. Et bra spill, selv om det har sine svakheter, etter manges mening.
Might & Magic III bygger i stor utstrekning på ting erfarne AD&D spiller ikke vil ha vanskelig å kjenne igjen. Også bra, selv om det er tildels alvorlige svakheter ved spillet. Vi lover å komme tilbake med fyldige omtaler av begge spillene.

# THE DEEP DUNGEON OF CRYPTMAR

- ELLER, KIMS SPALTE

Ja, så er det et nytt Phobos igjen da. Vi har fått mange nye siden sist, og vi får håpe at også de blir medlemmer av den eldste og beste forening i norden- ARES!!!! Det har vært en ny runde med makt, og alle de små deltagerne har kommet enda et skritt nærmere seieren/døden. La meg få repetere reglene:
1. I hver runde har du 14 trekk på deg.
2. Du kan bare gjøre opptil en ting for hvert trekk. P.S. Du kan både kjøpe en hammer og en eske spiker i løpet av et og samme trekk.
3. Hvert trekk kalles en dag/dager.
4. Du kan bruke flere dager på et og samme trekk. F.eks. bruker du dag 1 til 7 på å planlegge et ran osv.
5. Alle trekk skal ha ETT og bare ETT kodeord.
6. Du må selv huske dette kodeordet.
7. Ved å bruke flere dager på et og samme trekk under ett kodeord, så vil sjansen for at du lykkes øke.
8. Dersom du isteden gjentar samme trekket, men med forskjellig kodeord, så vil du isteden få mange små prosentsjanser.
9. Den som vinner er A: Den som har fått fatt i 1000 milliarder dollar, B: Blitt eneherskei OG likt, C: Den eneste som er igjen på lista, eller D: Den som er øverst når jeg ikke gidder lenger.
10. I neste nummer vil så alle kodeordene stå. Finn så ditt/dine kodeord. Følg så linjen bortover til du kommer til en prosentverdi. Dette er sjansen du fikk på å lykkes. Deretter vil det så JA eller NEI. JA betyr at du greide det, NEI betyr at du mislykkes. Helt til høyre på linjen vil det noen ganger stå en tilleggsopplysning som f.eks. hvor mye penger du stjal.
11. Du er en normal ungdom som nettopp er ferdig med videregåendeskole. Du har normale ferdigheter.
12. Du kjenner IKKE de andre spillerne med mindre du har lest om dem i avisen og/eller har satt en detektiv på å finne ut om de andre spillerne.

<u>MAKT II</u>

| | | | |
|---|---|---|---|
| Alice Cooper | 28 % | Ja | 250 kr i kostnader. |
| A.R.E.S. I | 48 % | Ja | 5 kg. Ren heroin. Betalt på avbetaling. |
| A.R.E.S. II | 50 % | Ja | Knarket trekker. 14 nye. |
| Bang! | 18 % | Ja | 1 kg. (250 kubber) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bang!2 | 19 % | Ja | 1 kg. (250 kubber) |
| Bjølsen | Spes. | Ja | 1 2. gevinst 138.174 kr. |
| Coolness | 0 % | Nei | Se Feature Film. Se regler. |
| Dette bør gå | 0 % | Nei | Se håper. |
| Drown | 76 % | Ja | |
| Drugs1 | 04 % | Nei | |
| Drugs2 | 04 % | Nei | |
| Drugs3 | 04 % | Nei | |
| Feature Film | 01 % | Nei | Alt for mye. |
| Hage | 70 % | Ja | 40 skudd til hver. Koster 10.000. |
| Håper | 37 % | Nei | Se Avisa. |
| Inc | 13 % | Nei | |
| Inc2 | 13 % | Nei | |
| Inc3 | 13 % | Nei | |
| Inc4 | 13 % | Nei | |
| Krutt | 80 % | Ja | |
| Kø | Spes. | Ja | 2 5. premier. 120 kr. |
| Kø1 | 25 % | Ja | Du blir snart ein meistare. |
| Laundry | 88 % | Nei | |
| Laundry2 | 88 % | Nei | |
| Lysere | 42 % | Ja | |
| Lyst | 0 % | Nei | Se Lysere. |
| Mat | Spes. | Nei | Bare 4 rette. |
| Mal | 76 % | Nei | |
| Mas | 48 % | Ja | |
| Mørkt | 38 % | Nei | |
| Pizza | Spes. | Ja | En 12 rette 176.365 kr. |
| Rake | 75 % | Ja | 180.000 kr. |
| Sal | 0 % | Nei | Se Mal. |
| Satser | 27 % | Ja | 2 stk. |
| Sil | 06 % | Nei | |
| Splætt Splott | 0 % | Nei | Se Feature Film. |
| Storehouse | 07 % | Nei | |
| Storehouse2 | 06 % | Nei | |
| Syl | 98 % | Ja | |
| Talisman | 80 % | Ja | |
| Varf1 | 38 % | Nei | |
| Varf2 | 39 % | Ja | 5 nye. |
| Varf3 | 39 % | Ja | 4 nye. |
| Victory 01 | 56 % | Ja | Verdi 17.000 kr. |
| Victory 02 | 70 % | Ja | 19 a 5000 hver. |
| Victory 03 | 50 % | Ja | For 50.000 kr. |
| Victory 04 | 98 % | Ja | |
| Victory 05 | 56 % | Nei | |
| Victory 06 | 98 % | Ja | 27 kr. |
| Victory 07 | 50 % | Ja | 110.000 i året. |
| Victory 08 | 89 % | Ja | 20 stk. |
| Victory 09 | 36 % | Ja | |
| Victory 10 | 98 % | Ja | |
| Victory 11 | 50 % | Ja | 50 biler før du må stikke. |
| Victory 12 | Spes. | Ja | 120 kr. |
| Victory 13 | Spes. | Nei | |
| Victory 14 | 28396 % | Ja | (NEI?!!!!) |
| Ø | Spes. | Ja | 1 10. premie 890 kr. |
| Ø1 | 16 % | Nei | Se Avisa |

****** NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS *****

Katastrofealarm i Nittedal.

Det var ved 5 tiden i går at meldingene alvorlig syke mennesker begynte å strømme inn. Aker sykehus er nå satt inn i arbeidet med å redde flest mulig. Politiet kan melde at pesten skyldes at noen har tømt gift i drikkevannet. Videre kan de opplyse om at det hittil ikke er meldt om dødsfall.

Det er nå strengt forbudt å bruke vann i det hele tatt i Nittedal kommune. Politiet har et ørlite spor å gå etter, men de er for øyeblikket helt fastlåst.

Smykketyv løs på Arvoll.

For andre gang på tre uker har en kvinne kommet hjem fra arbeidet og oppdaget at noen har stjålet hennes smykker. Det er ikke tegn etter innbrudd, så politiet tror det kanskje dreier seg om en profesjonell forbryter.

Vandal sett på Storo.

Da en eldre mann kom ut av senteret på Storo oppdaget han en ung mann løpe fra parkeringsplassen. Da han tok bilen sin i nærmere ettersyn, oppdaget han at samtlige av bilens dekk var skåret opp. I alt var 50 biler blitt vandalisert.

Rignesbil forsøkt ranet.

Tidlig om morgenen da Alf Alfersen skulle kjøre varebilen ut til Arena Matsenter i Oslo, hoppe det frem et par ungdommer. De forsøkte å trenge seg inn i bilen og kapre den. Den snartenkte sjåføren kontaktet politiet og greide og holde ungdommene igjen til politiet kom til. Ungdommene påstår at dere "mester" hadde beordret dem til å gjøre dette. Politiet vet ennå ikke hvem dette er.

Husraid i Oslo.

En gjeng ungdommer ranet i helgen flere hus i byen. Det var da de forsøkte å bryte seg inn i et hus der leieboeren var hjemme at de ble tatt. Lederen for denne gjengen var ikke til stede, og politiet har grunn til å tro at det var den samme gjengen som har stått bak den bølge av kriminalitet vi har sett i det siste.

*********************************************************************

Lista.

1: **** A.R.E.S. ****
2: Fredrik Orlyng
3: Yngvar
3: Sten Hugo Hiller
4: Eirk Johannesen
4: Herman
5: Ronny B. "El Murdo"
5: Tom Olav Johansen

Waterdeep

Den tredje boken av Avatar serien. Midnight, Adon og Kelemvor har endelig fått tak i den første Tablets of Fate, og de er på vei til Waterdeep. Torm og Bane er døde, men heldigvis så lever Elminister. Cyric har forrådt dem, men Midnight nekter å innse dette. I dette siste kapittelet blir de gamle vennene satt opp mot hverandre, og alle vet at noen av dem må dø.

Denne tredje boken har Troy Denning skrevet helt alene. Historen er bra den, men på minst ett sted er den ganske

forvirrende, og det ¢delegger for den dramatikk som ellers ofte utspiller seg. Krigen i Waterdeep er elendig, samtidig som en bare venter på den "lykkelige" slutten. Nivået synker en del i denne boken.

Karakter: 4/5

The Parched Sea

Dette er den første boken om The Harpers en hemmelig gruppe som arbeider for godheten i verden. Hver bok er en helhet i seg selv. TPS handler om en kvinne Ruha. Hun er magiker, men i motsatt til mesteparten av Faerun ser de andre i stammen på dette som en forbannelse. Bare et par uker etter at hun ble gift bort til en annen stamme som ikke kjente til hennes egenskaper, så blir denne stammen angrepet. Hun får hjelp av en Harper, Lander, som pr¢ver å få overtalt de andre stammene til å slå seg sammen om å knuse denne kjempe hæren. Og om han lykkes og hvem denne hæren tilh¢rer, ja det får du lese selv.

Også denne boken er skrevet av Troy Denning. Historien her er litt platt, og til tider kjedelig. Ellers klarer han seg ganske bra.

Karakter: 3/4

Ellers kan jeg fortelle at Andreas sin kampanje er for ¢yeblikket lagt på is, men fortvil ikke både Vogel og jeg holder i gang hver vår. Dessuten spilles det også nå Twilight 2000 og Torg. Sistnevnte ca. annenhver onsdag. B-gjengen er på jakt etter et nytt lokale, og et av forslagene er Bj¢lsen på Onsdager. NRK skal faktisk sende et 25 min. lengt program om ROLLESPILL i begynnelsen av Mai. Vi får stå på etterpå og pr¢ve og verve nye medlemmer. Rapporten som jeg har lovet de siste gangene fra Andreas sin kampanje blir også lagt på is, da denne er veldig kort og usammenhengende. Til sist vil jeg oppfordre alle til å delta i makt, og husk, nå er det snart ARCON!!!!!!

Kim Strandeb¢, Langåsveien 4c 0880 Oslo. Tlf: 02238411.

